~Artes Marciais para 3D&T - Versão 1.3~

O sistema 3D&T é um sistema voltado para batalhas rápidas, com lutadores cheios de poderes especiais, com explosões de energia, ondas de choque e golpes rápidos como o som; mas tendo algumas situações estranhas e muito irreais... Bom deixando isso de lado, este conjunto de regras opcionais engloba artes marciais, seus estilos e manobras especiais e serve para aumpliar a variedade de ataques utilizados durante uma luta para não torná-la massante. Para utilizar um Estilo, o personagem deve atender suas exigências, e possuir um Mestre em determinado Estilo. Não é permitido a personagens iniciantes possuir mais de um Estilo em sua criação, mesmo que o seu custo seja nulo. Aprender um Estilo novo ou evoluir um Estilo já conhecido requer além de suas exigências e gasto em Experiência, no mínimo seis meses de treinamento, com quatro horas de treinos diários.

Para aprender as Manobras, é necessário um certo tempo de aprendizado, geralmentedois dias por nível da Manobra, e obrigatoriamente deve possuir alguém que conheça a Manobra e esteja disposto a ensinar, além de suas exigências e gasto em Experiência. Não é permitido ao personagem aprender uma Manobra apenas ao olhar, mesmo aqueles com Memória Expandida, pois mesmo conhecendo os movimentos, não irão ter acesso ao todo o conteúdo que faz a Manobra possuir eficiência. Perceba que alguns pré-requisitos como *Grito de Kiai* são Poderes Garantidos de *Kits* pertencentes á sociedades orientais, pois estas que em sua maioria desenvolveram os Estilos de artes marciais, e nada mais justo que personagens destas culturas consigam utilizar estas Manobras de maneira mais eficiente.

Cada Estilo possui seus pontos altos e baixos: Certos Atributos sobem enquanto outros caem. Cada um dos Estilos possuem Manobras que somente estes podem aprender, e não é necessário estar com o Estilo ativo para utilizá-las. Você pode usar todas as Manobras que conhecer de todos os Estilos que você possui, mas quando decidir "ativar" um Estilo específico, poderá apenas utilizar as Manobras do Estilo que estiver sendo ultilizado. As Manobras possuem exigências que devem ser cumpridas para o seu aprendizado e um custo em Pontos de Experiência para aprendê-las.

Manobras NÃO podem ser combinadas com outras Manobras ou com Vantagens, exceto aquelas com a indicação ~Resposta~ ou ~Poder~. Manobras com a descrição ~Reação~ são ativadas quando o seu usuário é alvo de certos tipos de circunstâncias. Manobras de ~Reação não funcionam caso o usuário esteja Indefeso, e só é permitido utilizar uma Manobra de Reação por ataque, lembrando que Manobras que acertam múltiplas vezes são considerados um único ataque. O mesmo acontece com as Manobras ~Resposta~, o usuário não pode combinar várias Manobras de Resposta na mesma Ação, exceto com as Manobras Gerais e as Manobras Místicas.

Estilos e Manobras possuem 4 níveis. Personagens iniciantes com menos de 10 pontos não podem possuir nenhum Estilo em Nível 2 ou mesmo conhecer outro Estilo, mesmo que cumpram as suas exigências. Para poder aprender e utilizar uma Manobra de determinado nível, é necessário ter o nível equivalente no Estilo. "Ativar", Trocar ou Sair do Estilo é uma ação livre, mas com uso limitado de uma vez por Turno.

Várias vezes durante o texto você verá que certos tipos de Manobras se referem a "Manobras de múltiplo acerto". Estas manobras são as seguintes: *Chuva de Golpes*, *Chuva de Golpes Aprimorada*, *Chuva de Disparos* e *Chuva de Disparos Aprimorada*.

Alguns Jogadores/Mestres podem notar que certas Manobras são inúteis pois Atributos elevados as substituem com largas vantagens. Por isso, caso o Mestre decida usar este conjunto de Regras, ele deve ignorar as Vantagens que Atributos elevados conferem, exceto para qualquer tipo de ser que não possa vir a aprender e usar qualquer Estilo.

Vale lembrar que nenhum Estilo aqui tenta ser realista, praticamente todas as Manobras foram baseadas em animes/mangás e games, portanto, não espere nenhuma fidelidade á algum estilo real, e é por esse o motivo que os Estilos apresentados aqui possuem nomes que dizem a sua função, mas você é livre para mudar o seu nome para qualquer um que desejar.

-Estilo Ofensivo: Este Estilo de Luta engloba Manobras com alto poder de ataque com relativa precisão, mas não possui nenhum tipo de Manobra defensiva ou de recuperação. Os bônus de Habilidade do Estilo não são válidos para Esquivas. Seus usuários, enquanto estiverem com o Estilo ativo, não podem utilizar Deflexão e Reflexão. Você NÃO pode utilizar todas as suas Manobras num Sacrifício Heróico!

>ESTILO "FORÇA"<
-Nível 1 - F+1, H+1, A-2- Exigências: F 1, H 1, R 1. 0 XP.
-Nível 2 - F+2, H+1, A-2- Exigências: F 3, H 2, R 3. 10 XP.
-Nível 3 - F+3, H+2, A-2- Exigências: F 5, H 4, R 5. 20 XP.
-Nível 4 - F+4, H+2, A-2- Exigências: F 7, H 6, R 7. 40 XP.

>ESTILO "PODER DE FOGO"<
-Nível 1 - H+1, A-2, PdF +1- Exigências: H 1, R 1, PdF 1. 0 XP.
-Nível 2 - H+1, A-2, PdF +2- Exigências: H 2, R 3, PdF 3. 10 XP.
-Nível 3 - H+2, A-2, PdF +3- Exigências: H 4, R 5, PdF 5. 20 XP.
-Nível 4 - H+2, A-2, PdF +4- Exigências: H 6, R 7, PdF 7. 40 XP.

>MANOBRAS DE FORÇA<
>Ataque em Carga - 002 PMs - 000 XP - Nível 1
Exigências: Força 2, Habilidade 1.
Sistema: O usuário da Manobra corre por alguns metros e ataca o oponente com uma poderosa ombrada que ataca com FA +1, e fará o oponente se deslocar para trás uma quantidade de metros extras igual á diferença entre a Força do usuário contra a Resistência do alvo, num mínimo de 1m. O ataque só empurra o oponente se causar dano, e o usuário deve se deslocar no mínimo

5m.

>Ataque em Carga Poderoso - 006 PMs - 005 XP - Nível 2
Exigências: Força 4, Habilidade 2, Ataque em Carga.
Sistema: O usuário da Manobra corre por alguns metros e ataca o oponente com uma poderosa ombrada que ataca com FA +3, e fará o oponente se deslocar para trás uma quantidade de metros extras igual á diferença entre ao dobro da Força do usuário contra a Resistência do alvo, num mínimo de 1m. O ataque sempre empurra o oponente ao menos 1m, e o usuário deve se deslocar no mínimo 5m.

>Ataque Total - 004 PMs - 000 XP - Nível 1
Exigências: Força 3, Habilidade 3.
Sistema: O usuário pode transferir seus pontos no atributo Habilidade para o atributo Força durante o golpe, até um máximo de Resistência pontos transferidos.

>Ataque Total Poderoso - 010 PMs - 010 XP - Nível 3
Exigências: Força 5, Habilidade 5, Ataque Total.
Sistema: O usuário pode transferir seus pontos no atributo Habilidade para o atributo Força durante o golpe, sendo que cada ponto de Habilidade transferido aumenta a Força em 2 pontos, até um máximo de Resistência pontos transferidos.

>Ataque Violento - 006 PMs - 005 XP - Nível 2
Exigências: Força 3, Ataque Especial I (Força).
Sistema: O usuário ataca o alvo com metade da sua Habilidade (arredondado para cima) OU Habilidade -2 (qual o redutor for maior; apenas como cálculo para acerto, não afetando o dano): Caso acerte, o golpe é automaticamente crítico! Não combinável com a Manobra Grito de Kiai.

>Ataque Violento Poderoso - 014 PMs - 015 XP - Nível 3
Exigências: Força 6, Ataque Especial IV (Força), Ataque Violento.
Sistema: O usuário ataca o alvo com metade da sua Habilidade (arredondado para cima) OU Habilidade -2 (qual redutor for maior; apenas como cálculo para acerto, não afetando o dano): Caso acerte, o usuário dobra a sua Força e o golpe é considerado crítico, resultando numa FA igual á F x3 + H + 6. Não combinável com a Manobra Grito de Kiai.

>Ataque Giratório - 004 PMs - 005 XP - Nível 2
Exigências: Força 4, Habilidade 3.
Sistema: Permite atacar todos os possíveis alvos que estiverem á distância corpo-a-corpo do usuário, causando dano igual á F + 1d.

>Ataque Giratório Aprimorado - 010 PMs - 025 XP - Nível 3
Exigências: Força 7, Habilidade 5, Ataque Especial III (Força), Ataque Giratório.
Sistema: Permite atacar todos os possíveis alvos que estiveram á distância corpo-a-corpo do usuário com sua Força.

>Ataque Concentrado Poderoso - 000 PMs - 005 XP - Nível 2 ~Poder~
Exigências: Resistência 4.
Sistema: Possuindo esta Manobra, o usuário dobra os bônus concedidos quando concentra o seu ataque com Força.

>Ataque Vingativo - 016 PMs - 025 XP/+5 XP por Nível adicional - Nível 4
Exigências: Força 8, Habilidade 6, Resistência 8.
Sistema: Três vezes ao dia, o usuário pode fazer um ataque com FA igual á diferença entre os seus PVs Totais e os Atuais. Esta Manobra pode ser comprada várias vezes, e cada nível concede mais três Ataques Vingativos por dia.

>Grito de Kiai - 004 PMs - 010 XP/+ 005 XP por Nível adicional - Nível 2 ~Resposta~
Exigências: Força 3, Habilidade 3, Ataque Especial I (Força).
Sistema: Três vezes ao dia, o usuário pode declarar que o seu golpe com Força foi crítico, antes da verificação do dano. Kits que possuam este poder podem ganhar mais utilizações por dia, e não gastam PMs para utilizar o Kiai. Esta Manobra pode ser comprada várias vezes, cada vez que é comprada aumenta em três o número de Kiais por dia.

>Grito de Kiai Poderoso - 006 PMs - 025 XP - Nível 4 ~Resposta~
Exigências: Força 7, Habilidade 7, Grito de Kiai x3.
Sistema: Cada vez que a Manobra Grito de Kiai for utilizada, o usuário pode acionar a Manobra e dobrar a sua Força e o golpe é considerado crítico, resultando numa FA igual á F x3 + H + 6. Kits que possuam este poder gastam apenas metade dos PMs necessários.

>Ataque Carregado - 004 PMs - 015 XP - Nível 2
Exigências: Força 4, Habilidade 5, Ataque Especial III (Força).
Sistema: Idêntica á Vantagem Tiro Carregável, mas válido somente para Força.

>Ataque Crítico Aprimorado - 000 PMs - 030 XP - Nível 3 ~Poder~

Exigências: Força 5, Habilidade 5, Ataque Especial I (Força).
Sistema: Esta Manobra faz com que um resultado 5 ou 6 seja um ataque crítico. Válido apenas para ataques com Força.

>Ataque Crítico Poderoso - 000 PMs - 035 XP - Nível 4 ~Poder~
Exigências: Força 7, Habilidade 7, Ataque Especial III (Força).
Sistema: Sempre que um resultado crítico for obtido, a Força é triplicada ao invés de ser dobrado.

>Força Oculta - 010 PMs - 030 XP - Nível 4 ~Resposta~
Exigências: Força 8, Habilidade 8, Resistência 7.
Sistema: Esta Manobra somente pode ser ativada enquanto o usuário estiver Perto da Morte. Dobra a Força do usuário durante a sua Rodada.

>MANOBRAS DE PODER DE FOGO<
>Disparo Total - 004 PMs - 000 XP - Nível 1
Exigências: Habilidade 3, Poder de Fogo 3.
Sistema: O usuário pode transferir seus pontos no atributo Habilidade para o atributo Poder de Fogo durante o golpe, até um máximo de Resistência pontos transferidos.

>Disparo Total Poderoso - 015 PMs - 010 XP - Nível 3
Exigências: Habilidade 5, Poder de Fogo 5, Disparo Total.
Sistema: O usuário pode transferir seus pontos no atributo Habilidade para o atributo Poder de Fogo durante o golpe, sendo que cada ponto de Habilidade transferido aumenta a Força em 2 pontos, até um máximo de Resistência pontos transferidos.

>Disparo Violento - 006 PMs - 005 XP - Nível 2
Exigências: Poder de Fogo 3, Ataque Especial I (PdF).
Sistema: O usuário ataca o alvo com metade da sua Habilidade (arredondado para cima) OU Habilidade -2 (qual o redutor for maior; apenas como cálculo para acerto, não afetando o dano): Caso acerte, o golpe é automaticamente crítico!

>Disparo Violento Poderoso - 014 PMs - 015 XP - Nível 3
Exigências: Poder de Fogo 6, Ataque Especial IV (PdF), Disparo Violento.
Sistema: O usuário ataca o alvo com metade da sua Habilidade (arredondado para cima) OU Habilidade -2 (qual redutor for maior; apenas como cálculo para acerto, não afetando o dano): Caso acerte, o usuário dobra o seu Poder de Fogo e o golpe é considerado crítico, resultando numa FA igual á PdF x3 + H + 6.

>Disparo Concentrado Poderoso - 000 PMs - 005 XP - Nível 2 ~Poder~
Exigências: Resistência 4.
Sistema: Possuindo esta Manobra, o usuário dobra os bônus concedidos quando concentra o seu ataque com Poder de Fogo.

>Disparo Crítico Aprimorado - 000 PMs - 030 XP - Nível 3 ~Poder~
Exigências: Habilidade 5, Poder de Fogo 5, Ataque Especial I (PdF).
Sistema: Esta Manobra faz com que um resultado 5 ou 6 seja um ataque crítico. Válido apenas para ataques com Poder de Fogo.

>Disparo Crítico Poderoso - 000 PMs - 035 XP - Nível 4 ~Poder~
Exigências: Habilidade 7, Poder de Fogo 7, Ataque Especial III (PdF).
Sistema: Sempre que um resultado crítico for obtido, o Poder de Fogo é triplicada ao invés de ser dobrado.

>Poder de Fogo Oculto - 010 PMs - 030 XP - Nível 4 ~Resposta~
Exigências: Habilidade 8, Resistência 7, Poder de Fogo 8.
Sistema: Esta Manobra somente pode ser ativada enquanto o usuário estiver Perto da Morte. Dobra o Poder de Fogo do usuário durante a sua Rodada.

-Estilo Defensivo: Este Estilo de Luta engloba Manobras com alto poder de defesa e se especializa em desvios, mas não possuem nenhum tipo de Manobra ofensiva além de seus contra-ataques. Os bônus de Habilidade do Estilo contam apenas para Esquivas. Enquanto o usuário estiver com o Estilo ativo, não poderá utilizar as Vantagens Ataque Múltiplo, Tiro Múltiplo e Tiro Carregável. NENHUMA Manobra deste Estilo funciona contra um Sacrifício Heróico. Os bônus em Armadura não são aplicáveis à Vantagem Toque de Energia.

>ESTILO "FORÇA"<
-Nível 1 - F-2, H+1, A+1- Exigências: H 1, R 1, A 1. 0 XP.
-Nível 2 - F-2, H+1, A+2- Exigências: H 2, R 3, A 3. 10 XP.
-Nível 3 - F-2, H+2, A+3- Exigências: H 4, R 5, A 5. 20 XP.
-Nível 4 - F-2, H+3, A+4- Exigências: H 6, R 7, A 7. 40 XP.

>ESTILO "PODER DE FOGO"<
-Nível 1 - H+1, A+1, PdF -2- Exigências: H 1, R 1, A 1. 0 XP.

-Nível 2 - H+1, A+2, PdF -2- Exigências: H 2, R 3, A 3. 10 XP.
-Nível 3 - H+2, A+3, PdF -2- Exigências: H 4, R 5, A 5. 20 XP.
-Nível 4 - H+3, A+4, PdF -2- Exigências: H 6, R 7, A 7. 40 XP.

>MANOBRAS COMPARTILHADAS<
>Defender - 002 PMs - 000 XP - Nível 1
Exigências: Habilidade 1, Armadura 2.
Sistema: O usuário terá as sua defesas críticas numa quantidade igual á sua Resistência até o seu próximo Turno. Pode-se abortar uma próxima ação para ativar esta Manobra.

>Aparar - 008 PMs - 015 XP - Nível 3 ~Reação~
Exigências: Resistência 5, Armadura 5.
Sistema: O usuário deve desistir de todas as suas Esquivar para utilizar a Manobra. Recebe Armadura Extra: Força até a sua próxima Rodada.

>Aparar Projéteis - 008 PMs - 015 XP - Nível 3 ~Reação~
Exigências: Resistência 5, Armadura 5.
Sistema: O usuário deve desistir de todas as suas Esquivar para utilizar a Manobra. Recebe Armadura Extra: Poder de Fogo até a sua próxima Rodada.

>Aparar Poderoso - 018 PMs - 035 XP - Nível 4
Exigências: Habilidade 7, Resistência 6, Armadura 7, Aparar.
Sistema: O usuário deve desistir de todas as suas Esquivar para utilizar a Manobra. O usuário ganha Invulnerabilidade: Força até o seu próximo Turno.

>Aparar Projéteis Poderoso - 018 PMs - 035 XP - Nível 4
Exigências: Habilidade 7, Resistência 6, Armadura 7, Aparar Projéteis.
Sistema: O usuário deve desistir de todas as suas Esquivar para utilizar a Manobra. O usuário ganha Invulnerabilidade: Poder de Fogo até o seu próximo Turno.

>Deflexão Aprimorada - 006 PMs - 015 XP - Nível 3 ~Reação~
Exigências: Habilidade 6, Armadura 5, Deflexão.
Sistema: Sempre que utilizar a Vantagem Deflexão, o usuário deflete automaticamente qualquer disparo que tenha Poder de Fogo igual ou menor á sua Armadura, que NÃO seja de Área.

>Reflexão Aprimorada - 010 PMs - 015 XP - Nível 3 ~Reação~
Exigências: Habilidade 6, Armadura 5, Reflexão.
Sistema: Sempre que utilizar a Vantagem Reflexão, o usuário deflete automaticamente qualquer disparo que tenha Poder de Fogo igual ou menor á sua Armadura, que NÃO seja de Área.

>Defletir Golpes - 002 PMs - 010 XP - Nível 2 ~Reação~
Exigências: Habilidade 3, Armadura 3.
Sistema: Idêntica á Vantagem Deflexão, mas funcionando apenas para ataques com Força. O usuário pode redirecionar o golpe para qualquer outro possível alvo que esteja lutando com ele á distância corpo-a-corpo com um teste de Habilidade.

>Refletir Golpes - 004 PMs - 020 XP - Nível 3 ~Reação~
Exigências: Habilidade 4, Armadura 5.
Sistema: Idêntica á Vantagem Reflexão, mas funcionando apenas para ataques com Força. O usuário pode redirecionar o golpe para qualquer outro possível alvo que esteja lutando com ele á distância corpo-a-corpo sem testes, ou para o próprio atacante com um teste de Habilidade.

>Proteger - 002 PMs - 000 XP Nível 1
Exigências: Habilidade 2, Armadura 2.
Sistema: No início do combate, escolha um alvo. A qualquer momento que o alvo da Manobra for vítima de qualquer tipo de ataque, caso o usuário esteja a uma distância menor ou igual á Habilidade metros, ele poderá ativar a Manobra e entrar no caminho do ataque, protegendo o alvo da Manobra. Ataques em área causam metade de dano na vítima, ao menos que o usuário opte por receber o dano como se estivesse Indefeso. Mudar de alvo gasta um Turno.

>Proteger Aprimorado - 006 PMs - 010 XP Nível 3
Exigências: Habilidade 4, Armadura 5, Proteger.
Sistema: No início do combate, escolha um alvo. A qualquer momento que o alvo da Manobra for vítima de qualquer tipo de ataque, caso o usuário esteja a uma distância menor ou igual á Habilidade x2m, ele poderá ativar a Manobra e entrar no caminho do ataque, protegendo o alvo da Manobra. Funciona mesmo em ataques em área. Mudar de alvo gasta um Turno.

>Defesa Poderosa - 000 PMs - 030 XP - Nível 3 ~Poder~

Exigências: Habilidade 5, Resistência 5, Armadura 5, Aparar Poderoso, Aparar Projéteis Poderoso.
Sistema: Esta Manobra faz com que um resultado 5 ou 6 seja uma defesa crítica.

>Defesa Perfeita - 000 PMs - 035 XP - Nível 4 ~Poder~
Exigências: Habilidade 7, Resistência 7, Armadura 7, Aparar Poderoso, Aparar Projéteis Poderoso.
Sistema: Sempre que uma defesa crítica for obtida, a Armadura é triplicada ao invés de duplicada.

>Defesa Oculta - 010 PMs - 030 XP - Nível 4 ~Resposta~
Exigências: Habilidade 8, Resistência , Armadura 8.
Sistema: Esta Manobra somente pode ser ativada enquanto o usuário estiver Perto da Morte. Dobra a Armadura do usuário até a sua próxima Rodada.

>MANOBRAS DE FORÇA<
>Contra Ataque - 005 PMs - 010 XP - Nível 2 ~Reação~
Exigências: Habilidade 3, Resistência 3.
Sistema: Sempre que for alvo de um ataque, o usuário poderá contra-atacar no final deste com a sua Força, desde que o atacante esteja ao seu alcance. O usuário pode contra-atacar um número de ataques igual á sua Habilidade. Manobras de múltiplo acerto contam como um único ataque.

>Contra Ataque Ampliado - 010 PMs - 025 XP - Nível 3 ~Reação~
Exigências: Habilidade 5, Resistência 5, Contra Ataque.
Sistema: Sempre que for alvo de um ataque, o usuário poderá antecipar o ataque e desferir um contra-golpe com a sua Força, desde que o atacante esteja ao seu alcance. Caso sofra dano, o atacante interrompe todos os possíveis ataques que ele viria a fazer. O usuário pode contra-atacar um número de ataques igual a metade de sua Habilidade, arredondado para baixo. Manobras de múltiplo acerto contam como um único ataque.

>Contra Ataque Poderoso - 010 PMs - 025 XP - Nível 3 ~Reação~
Exigências: Habilidade 5, Resistência 5, Contra Ataque.
Sistema: Sempre que for alvo de um ataque, o usuário poderá contra-atacar no final deste com a sua Força, desde que o atacante esteja ao seu alcance, e o seu atacante estará Indefeso. O usuário pode contra-atacar um número de ataques igual a metade de sua Habilidade, arredondado para baixo. Manobras de múltiplo acerto contam como um único ataque.

>Contra Ataque Perfeito - 020 PMs - 050 XP - Nível 4 ~Reação~
Exigências: Habilidade 8, Resistência 8, Contra Ataque Ampliado, Contra Ataque Poderoso.
Sistema: Sempre que for alvo de um ataque, o usuário poderá antecipar o ataque e desferir um contra-golpe com a sua Força, desde que o atacante esteja ao seu alcance, e este será considerado Indefeso. Caso sofra dano, o atacante interrompe todos os possíveis ataques que ele viria a fazer. O usuário pode contra-atacar um número de ataques igual á sua Habilidade. Manobras de múltiplo acerto contam como um único ataque.

>MANOBRAS DE PODER DE FOGO<
>Contra Disparo - 010 PMs - 010 XP - Nível 2 ~Reação~
Exigências: Habilidade 3, Resistência 3.
Sistema: Sempre que for alvo de um ataque, o usuário poderá contra-atacar no final deste com o seu Poder de Fogo, desde que o atacante esteja ao seu alcance. O usuário pode contra-atacar um número de ataques igual á sua Habilidade. Manobras de múltiplo acerto contam como um único ataque.

>Contra Disparo Ampliado - 015 PMs - 025 XP - Nível 3 ~Reação~
Exigências: Habilidade 5, Resistência 5, Contra Disparo.
Sistema: Sempre que for alvo de um ataque, o usuário poderá antecipar o ataque e desferir um contra-golpe com o seu Poder de Fogo, desde que o atacante esteja ao seu alcance. Caso sofra dano, o atacante interrompe todos os possíveis ataques que ele viria a fazer. O usuário pode contra-atacar um número de ataques igual a metade de sua Habilidade, arredondado para baixo. Manobras de múltiplo acerto contam como um único ataque.

>Contra Disparo Poderoso - 015 PMs - 025 XP - Nível 3 ~Reação~
Exigências: Habilidade 5, Resistência 5, Contra Disparo.
Sistema: Sempre que for alvo de um ataque, o usuário poderá contra-atacar no final deste com o seu Poder de Fogo, desde que o atacante esteja ao seu alcance, e o seu atacante estará Indefeso. O usuário pode contra-atacar um número de ataques igual a metade de sua Habilidade, arredondado para baixo. Manobras de múltiplo acerto contam como um único ataque.

>Contra Disparo Perfeito - 030 PMs - 050 XP - Nível 4 ~Reação~
Exigências: Habilidade 8, Resistência 8, Contra Ataque Disparo, Contra Ataque Disparo.
Sistema: Sempre que for alvo de um ataque, o usuário poderá antecipar o ataque e desferir um contra-golpe com o seu Poder de Fogo, desde que o atacante esteja ao seu alcance, e este será considerado Indefeso. Caso sofra dano, o atacante interrompe todos os possíveis ataques que ele viria a fazer. O usuário pode contra-atacar um número de ataques igual á sua Habilidade. Manobras de múltiplo acerto contam como um único ataque.

-Estilo Veloz: Este Estilo consiste em utilizar sua velocidade como principal vantagem. Consiste em golpes rápidos, precisos, que enganam seu oponente devido ao seu número e sua rapidez, mas em seus ataques falta potência. Seus bônus em Habilidade não alteram a FA nem a FD. Enquanto estiver com o Estilo ativo, o usuário não pode empunhar nenhum tipo de Arma Especial que não seja Veloz, e em cada nível de Estilo ele ganha uma Vantagem para ser utilizada enquanto está no Estilo.

Enquanto estiver com o Estilo Força ativo, não é possível utilizar Tiro Múltiplo; assim como enquanto o Estilo Poder de Fogo estiver ativo não é possível utilizar Ataque Múltiplo.

>ESTILO "FORÇA"<
-Nível 1 - F-2, H+1; Aceleração - Exigências: H 2, R 1. 10 XP.
-Nível 2 - F-2, H+2; Ataque Múltiplo - Exigências: H 4, R 2. 20 XP.
-Nível 3 - F-2, H+3; Teleporte - Exigências: H 6, R 4. 30 XP.
-Nível 4 - F-2, H+4; Levitação - Exigências: H 8, R 6. 50 XP.

>ESTILO "PODER DE FOGO"<
-Nível 1 - H+1, PdF -2; Aceleração - Exigências: H 2, R 1. 10 XP.
-Nível 2 - H+2, PdF -2; Tiro Múltiplo - Exigências: H 4, R 2. 20 XP.
-Nível 3 - H+3, PdF -2; Teleporte - Exigências: H 6, R 4. 30 XP.
-Nível 4 - H+4, PdF -2; Levitação - Exigências: H 8, R 6. 50 XP.

>MANOBRAS COMPARTILHADAS<
>Esquiva Aprimorada - 000 PMs - 025 XP - Nível 3 ~Poder~
Exigências: Habilidade 6.
Sistema: Caso o usuário seja bem-sucedido numa Esquiva contra um ataque em área, ele reduz o dano á metade.

>Esquiva Relâmpago - 010 PMs - 015 XP - Nível 4 ~Reação~
Exigências: Habilidade 8, Aceleração, Esquiva Aprimorada..
Sistema: O usuário usa a sua Aceleração para sair quase que instantaneamente do ponto de impacto do ataque, incluindo ataques de área, reduzindo o dano á 0. A Manobra garante H +3 para cálculos de Esquiva quando for ativada.

>Aceleração Aprimorada - 004 PMs - 010 XP - Nível 2 ~Resposta/Reação~
Exigências: Habilidade 5, Perícia Esportes ou Especialização Corrida.
Sistema: O usuário da Manobra pode se mover à velocidades incríveis que é difícil vê-lo, aumentando as suas chances de se Esquivar e de atingir o oponente. Sempre que for ativada, garante um bônus de +2 nos Acertos ou Esquivas.

>Abandono - 010 PMs - 030 XP - Nível 4 ~Resposta~
Exigências: Habilidade 6, Resistência 7, Armadura 6.
Sistema: Esta Manobra somente pode ser ativada enquanto o usuário estiver Perto da Morte. Dobra a Habilidade apenas para cálculo de Esquivas, não afetando a FD, até a sua próxima Rodada.

>MANOBRAS DE FORÇA<
>Concentração Ofensiva - 000 PMs - 035 XP - Nível 4 ~Poder~
Exigências: Habilidade 9.
Sistema: A Habilidade do usuário é dobrada para cálculos de acerto apenas, não afetando a FA. Válido somente para ataques com Força.

>Ataque Preciso - 002 PMs - 000 XP - Nível 1
Exigências: Habilidade 2.
Sistema: O usuário tem a sua Habilidade dobrada para atingir o alvo, não afetando o dano, mas a Força cai pela metade, arredondada para baixo. O golpe nunca é considerado crítico.

>Ataque Preciso Aprimorado - 006 PMs - 010 XP - Nível 2
Exigências: Habilidade 4, Ataque Preciso.
Sistema: O usuário tem a sua Habilidade dobrada para atingir o alvo, não afetando o dano. O golpe nunca é considerado crítico.

>Ataque Veloz - 008 PMs - 010 XP - Nível 2
Exigências: Habilidade 4, Ataque Preciso Aprimorado.
Sistema: É um ataque comum, porém a sua velocidade e precisão é tamanha que ignora quase todas as Manobras do tipo ~Reação~, com exceção dos Contra-Ataques ou Contra-Disparos. Não pode ser Esquivado, Defletido, Refletido, nem combinado com outras Manobras de Resposta.

>Ataque Veloz Aprimorado - 020 PMs - 020 XP - Nível 4
Exigências: Habilidade 8, Ataque Veloz.
Sistema: É um ataque comum, porém a sua velocidade e precisão é tamanha que ignora todas as Manobras Defensivas do tipo ~Reação~. Não pode ser Esquivado, Defletido, Refletido, nem combinado com outras Manobras de Resposta.

>Ataque Acelerado - 004 PMs - 000 XP - Nível 2
Exigências: Habilidade 2, Aceleração.
Sistema: O usuário soma o dobro da sua Habilidade para o cálculo do dano utilizando sua Aceleração para aumentar o dano, ao invés de somar apenas a sua Habilidade normal. O usuário deve estar à pelo menos 5m do alvo.

>Ataque Acelerado Poderoso - 010 PMs - 025 XP - Nível 2
Exigências: Habilidade 4, Ataque Acelerado.
Sistema: O usuário soma o triplo da sua Habilidade para o cálculo do dano utilizando sua Aceleração para aumentar o dano, ao invés de somar apenas a sua Habilidade normal. O usuário deve estar à pelo menos 10m do alvo.

>Ataque Teleportado - 008 PMs - 015 XP - Nível 3
Exigências: Habilidade 6, Teleporte.
Sistema: O usuário se Teleporta para um ponto cego do oponente e o ataca, recebendo um bônus de Habilidade +2 para atingir o alvo. Caso o alvo falhe num teste de Armadura -1, sua FD será apenas A + 1d.

>Ataque Teleportado Aprimorado - 018 PMs - 035 XP - Nível 4
Exigências: Habilidade 9, Ataque Teleportado.
Sistema: O usuário se Teleporta para um ponto cego do oponente e o ataca, recebendo um bônus de Habilidade +4 para atingir o alvo. Caso o alvo falhe num teste de Armadura -1, será considerado Indefeso.

>Chuva de Golpes - 001 PM/Golpe - 000 XP - Nível 1
Exigências: Habilidade 2, Ataque Múltiplo.
Sistema: O usuário da Manobra pode realizar um número de ataques igual ao dobro de seu valor de Habilidade ao custo de 1 PM para cada golpe. A Força é reduzida a metade (arredondada para cima). Os acertos nunca são considerados críticos.

>Chuva de Golpes Aprimorada - 002 PMs/Golpe - 010 XP - Nível 3
Exigências: Habilidade 6, Chuva de Golpes.
Sistema: O usuário da Manobra pode realizar um número de ataques igual ao dobro de seu valor de Habilidade ao custo de 3 PMs para cada golpe. Os acertos nunca são considerados críticos.

>MANOBRAS DE PODER DE FOGO<

>Concentração - 000 PMs - 035 XP - Nível 4 ~Poder~
Exigências: Habilidade 9.
Sistema: A Habilidade do usuário é dobrada para cálculos de acerto apenas, não afetando a FA. Válido apenas para ataques com Poder de Fogo.

>Disparo Preciso - 002 PMs - 000 XP - Nível 1
Exigências: Habilidade 2.
Sistema: O usuário tem a sua Habilidade dobrada para atingir o alvo, não afetando o dano, mas o Poder de Fogo cai pela metade, arredondada para baixo. O golpe nunca é considerado crítico.

>Disparo Preciso Aprimorado - 006 PMs - 010 XP - Nível 2
Exigências: Habilidade 4, Disparo Preciso.
Sistema: O usuário tem a sua Habilidade dobrada para atingir o alvo, não afetando o dano. O golpe nunca é considerado crítico.

>Disparo Veloz - 014 PMs - 010 XP - Nível 2
Exigências: Habilidade 4, Disparo Preciso Aprimorado.
Sistema: É um ataque comum, porém a sua velocidade e precisão é tamanha que ignora quase todas as Manobras do tipo ~Reação~, com exceção dos Contra-Ataques ou Contra-Disparos. Não pode ser Esquivado, Defletido, Refletido, nem combinado com outras Manobras de Resposta.

>Disparo Veloz Aprimorado - 030 PMs - 020 XP - Nível 4
Exigências: Habilidade 8, Disparo Veloz.
Sistema: É um ataque comum, porém a sua velocidade e precisão é tamanha que ignora todas as Manobras Defensivas do tipo ~Reação~. Não pode ser Esquivado, Defletido, Refletido, nem combinado com outras Manobras de Resposta.

>Disparo Teleportado - 008 PMs - 015 XP - Nível 3
Exigências: Habilidade 6, Teleporte.
Sistema: O usuário se Teleporta para um ponto cego do oponente e dispara contra ele, recebendo um bônus de Habilidade +2 para atingir o alvo. Caso o alvo falhe num teste de Armadura -1, sua FD será apenas A + 1d.

>Ataque Teleportado Aprimorado - 018 PMs - 035 XP - Nível 4
Exigências: Habilidade 9, Disparo Teleportado.
Sistema: O usuário se Teleporta para um ponto cego do oponente e dispara contra ele, recebendo um bônus de Habilidade +4 para

atingir o alvo. Caso o alvo falhe num teste de Armadura -1, será considerado Indefeso.

>Chuva de Disparos - 001 PM/Disparo - 000 XP - Nível 1
Exigências: Habilidade 2.
Sistema: *O usuário da Manobra pode realizar um número de disparos igual ao dobro de seu valor de Habilidade ao custo de 1 PM para cada golpe. O Poder de Fogo é reduzida a metade (arredondada para cima). Os acertos nunca são considerados críticos.*

>Chuva de Disparos Aprimorada - 002 PMs/Disparo - 010 XP - Nível 3
Exigências: Habilidade 6, Chuva de Disparos.
Sistema: *O usuário da Manobra pode realizar um número de ataques igual ao dobro de seu valor de Habilidade ao custo de 3 PMs para cada golpe. Os acertos nunca são considerados críticos.*

-Manobras Gerais: *São Manobras que podem ser compradas por qualquer Estilo, bastando satisfazer suas exigências. São Manobras de recuperação e de suporte que não se encaixam exclusivamente em nenhum Estilo, mas cuja utilidade não pode ser descartada.*

>MANOBRAS COMPARTILHADAS<
>Primeiros Socorros - 002 PMs - 000 XP - Nível 1
Exigências: Especialização Primeiros Socorros ou a Perícia Medicina ou Clericato ou Paladino.
Sistema: *O usuário pode recuperar 1 PV do alvo e remover os Status Cegueira, Silêncio e Veneno. O usuário nunca pode utilizar esta Manobra nele mesmo.*

>Alquimia Aprimorada - 006 PMs - 005 XP - Nível 2 ~Resposta~
Exigências: Habilidade 3, Primeiros Socorros.
Sistema: *O usuário pode utilizar dois Itens por Rodada, ao invés de um único. O(s) alvo(s) deve(m) ser obrigatoriamente o(s) mesmo(s) para ambos os Itens.*

>Ampliar Alquimia - 001 PMs - 010 XP - Nível 2 ~Resposta~
Exigências: Perícia Ciências ou Medicina.
Sistema: *O usuário amplia a efetividade de seus Itens em +50%, arredondado para baixo.*

>Maximizar Alquimia - 004 PMs - 015 XP - Nível 3 ~Resposta~
Exigências: Ampliar Alquimia.
Sistema: *O usuário sempre têm efetividade máxima com seus Itens, tendo seus rolamentos sempre no máximo.*

>Cura Espiritual - 000 PMs - 005 XP - Nível 1
Exigências: Resistência 2, Especialização Primeiros Socorros ou Perícia Medicina ou Clericato ou Paladino.
Sistema: *O usuário pode curar os outros numa quantidade igual á 2/5 do seus PVs totais, ao custo de 1/5 dos seus próprios PVs totais. Funciona apenas ao toque.*

>Cura Espiritual Ampliada - 000 PMs - 015 XP - Nível 3
Exigências: Resistência 5, Cura Espiritual.
Sistema: *O usuário pode curar até Resistência/2 aliados numa quantidade igual á 2/3 do seus PVs totais, ao custo de 1/3 dos seus próprios PVs totais. Funciona apenas ao toque.*

>Ataque Concentrado Resistido - 000 PMs - 005 XP - Nível 2 ~Poder~
Exigências: Resistência 4.
Sistema: Possuindo esta Manobra, o usuário pode não perder a concentração de seu ataque caso seja bem-sucedido num teste de Resistência -1 para cada quantidade de dano que seja igual á sua Resistência, sendo que os danos recebidos se acumulam para ampliar os redutores. Exemplo: Rei possui Resistência 7 e Ataque Concentrado Resistido. Enquanto concentra a sua técnica secreta, é atingido por uma flecha e perde 14 PVs. Como 14 PVs é o dobro de sua Resistência, ele terá que ser bem-sucedido num teste de Resistência -2 ou perderá a concentração. Ele é bem sucedido e continua carregando. Mais uma vez ele é atingido e recebe 9 pontos de dano, e agora o teste é realizado com um redutor de -3.

>Ataque Concentrado Absoluto - 000 PMs - 015 XP - Nível 4 ~Poder~
Exigências: Resistência 9, Ataque Concentrado Resistido.
Sistema: Possuindo esta Manobra, o usuário nunca perde a concentração de seus ataques, exceto se perder PVs o suficiente para deixá-lo Perto da Morte, tendo que ser bem sucedido num teste de Resistência -5 para não perder a concentração.

>Concentração em Batalha - 000 PMs - 010 XP - Nível 3 ~Poder~
Exigências: Habilidade 5, Resistência 5, Armadura 4, Ataque Concentrado Resistido.
Sistema: Possuindo esta Manobra, o usuário pode se mover e lutar enquanto concentra o seu ataque ou Magia. Mas ao fazer isso, todos os seus ataques causam dano mínimo, suas defesas são mínimas, e o usuário não poderá fazer Magia, utilizar Vantagens ou ativar qualquer Manobra até que o ataque ou Magia em questão tenha sido usada. Qualquer Manobra de Poder continua ativa.

>Força de Vontade - 004 PMs - 005 XP - Nível 3 ~Reação~
Exigências: Resistência 5, Armadura 5, Energia Extra.
Sistema: Sempre que o usuário falhar em qualquer teste de Resistência ou Armadura, ele poderá ativar a Manobra, podendo assim refazer o teste com um redutor extra de -2.

>Vontade de Ferro - 001 XP - 10 XP - Nível 3 ~Reação~
Exigências: Resistência 4, Energia Extra.
Sistema: Sempre que o usuário da Manobra ficar Perto da Morte, ele pode ativar a Manobra imediatamente após o ataque e recuperar todos os seus PVs. Manobras que causam múltiplos acertos são consideradas um único ataque.

>Espírito de Ferro - 002 XPs - 20 XP - Nível 3 ~Reação~
Exigências: Resistência 4, Focus 4.
Sistema: Sempre que o usuário da Manobra ficar Perto da Morte, ele pode ativar a Manobra imediatamente após o ataque e recuperar todos os seus PMs. Manobras que causam múltiplos acertos são consideradas um único ataque.

>Arremesso - 001 PM - 000 XP - Nível 1
Exigências: Força 1, Habilidade 1.
Sistema: Permite o usuário arremessar sua arma, pedras, cadeiras, até mesmo um oponente contra um alvo á 10 metros. O dano do objeto arremessado é igual a de um ataque por Força, mas os possíveis modificadores ou redutores do objeto utilizado como arma, uma pedra pequena teria FA -5, enquanto um carro teria FA +5! Para arremessar um oponente, seja bem-sucedido num teste de Habilidade -1, e o alvo tem direito a esquiva. Caso o agarrão tenha sido bem-sucedido, um teste de Força (modificadores á cargo do Mestre) é necessário para arremessar o oponente. Oponentes arremessados têm um bônus na FA igual á metade se sua Resistência, arredondado para baixo, e eles recebem Indefesos metade do dano causado no alvo principal. Caso o ataque erre, eles irão receber dano mínimo, mas ainda Indefesos.

>Arremesso Poderoso - 004 PMs - 010 XP - Nível 3
Exigências: Força 5, Habilidade 5, Arremesso.
Sistema: Permite o usuário arremessar sua arma, pedras, cadeiras, até mesmo um oponente contra um alvo á Força x5 metros. O dano do objeto arremessado é igual a de um ataque por Força, mas os possíveis modificadores ou redutores do objeto utilizado como arma, uma pedra pequena teria FA -5, enquanto um carro teria FA +5! Para arremessar um oponente, seja bem-sucedido num teste de Habilidade -1, e o alvo tem direito a esquiva. Caso o agarrão tenha sido bem-sucedido, um teste de Força (modificadores á cargo do Mestre) é necessário para arremessar o oponente. Oponentes arremessados têm um bônus na FA igual á sua Resistência, e eles recebem Indefesos metade do dano causado no alvo principal. Caso o ataque erre, eles irão receber dano normal pelo ataque, mas ainda Indefesos.

>Especialização - 000 PMs - 005 XP - Nível 2 ~Poder~
Exigências: Força ou Poder de Fogo 2, Habilidade 2.
Sistema: Com esta Manobra, o usuário aumenta a sua Força ou Poder de Fogo em +1 enquanto estiver lutando com o Tipo de Arma que escolheu ser especialista (Ver regra de Equipamento), porém recebendo um redutor de -2 ao invés de -1 na sua Força ou Poder de Fogo caso venha a utilizar outro tipo de Arma.

>Grande Especialização - 000 PMs - 015 XP - Nível 3 ~Poder~
Exigências: Força ou Poder de Fogo 4, Habilidade 4, Especialização.
Sistema: Com esta Manobra, o usuário aumenta a sua Força ou Poder de Fogo em +3 enquanto estiver lutando com o Tipo de Arma que escolheu ser especialista (Ver regra de Equipamento), porém recebendo um redutor de -4 ao invés de -1 na sua Força ou Poder de Fogo caso venha a utilizar outro tipo de Arma.

>Sacar Rápido - 000 PMs - 010 XP - Nível 3 ~Poder~
Exigências: Habilidade 5, Especialização.
Sistema: Todas as armas do tipo escolhido na Especialização do usuário da Manobra recebem +2 na Iniciativa, cumulativo com os possíveis bônus da arma, além de poder sacar e guardar a(s) sua(s) arma(s) como uma ação livre.

>Postura Defensiva - 002 PMs - 005 XP - Nível 1
Exigências: Habilidade 1, Armadura 2.
Sistema: Permite ao usuário tranferir sua Força ou Poder de Fogo á sua Armadura até o seu próximo Turno; porém o usuário não pode atacar de nenhuma maneira, nem utilizar Contra-Ataques enquanto a Manobra durar. Ativar a manobra não gasta Turno, mas somente um tipo de Postura pode ser ativada por Turno.

>Postura Ofensiva - 002 PMs - 005 XP - Nível 1
Exigências: Força ou Poder de Fogo 2, Habilidade 1.
Sistema: Permite ao usuário tranferir sua Armadura á sua Força ou Poder de Fogo, porém não os dois ao mesmo tempo, até o seu próximo Turno; porém o usuário não pode utilizar nenhuma Manobra de Resposta e Reação enquanto a Manobra durar. Ativar a manobra não gasta Turno, mas somente um tipo de Postura pode ser ativada por Turno.

-Ataque Trespassante - 000 PMs - 015 XP - Nível 2 ~Poder~
Exigências: Força 3, Habilidade 3, Ataque Especial I (Força).
Sistema: Permite ao usuário utilizar o mesmo ataque ou Manobra de Força que acabou de derrubar um oponente à 0 ou menos PVs em um outro oponente próximo sem nenhum gasto extra, somente uma vez. Manobras de Resposta devem ser ativadas novamente caso o usuário assim o deseje. Não funciona com Manobras de múltiplo acerto. O Mestre possui a palavra final sobre a ultilização da Manobra.

-Disparo Trespassante - 000 PMs - 015 XP - Nível 2 ~Poder~
Exigências: Habilidade 3, Poder de Fogo 3, Ataque Especial I (PdF).
Sistema: Permite ao usuário utilizar o mesmo ataque ou Manobra de Poder de Fogo que acabou de derrubar um oponente à 0 ou menos PVs em um outro oponente próximo sem nenhum gasto extra, somente uma vez. Manobras de Resposta devem ser ativadas novamente caso o usuário assim o deseje. Não funciona com Manobras de múltiplo acerto. O Mestre possui a palavra final sobre a ultilização da Manobra.

>MANOBRAS DE FORÇA<

>Golpe Destrutivo: Força - 005 PMs - 010 XP - Nível 1
Exigências: Força 3, Habilidade 2, Ataque Especial I (Força)
Sistema: Caso esta Manobra "cause dano", pois na verdade não causa dano nenhum, o alvo deve fazer um teste de Força com um redutor igual à Força do usuário: Falha significa um dano temporário (1d6+1 x2 Turnos) igual á metade da Força do usuário arredondada para cima na Força do alvo. Bônus obtidos com Magia, Manobras, Superpoderes e Psiquismo (Mas não com Itens Mágicos) não são levados em conta nos testes.

>Golpe Destrutivo Aprimorado: Força - 012 PMs - 015 XP - Nível 3
Exigências: Força 6, Habilidade 5, Ataque Especial IV (Força), Golpe Destrutivo: Força
Sistema: Caso esta Manobra cause dano, o alvo deve fazer um teste de Força com um redutor igual à Força do usuário: Falha significa um dano temporário (1d6+1 x5 Turnos) igual á metade da Força do usuário na Força do alvo.

Bônus obtidos com Magia, Manobras, Superpoderes e Psiquismo (Mas não com Itens Mágicos) não são levados em conta nos testes. O usuário pode optar por mirar nas armas de uso corpo a corpo do adversário, e estas são quebradas automaticamente (Sofrendo os possíveis redutores de ter mudado de Arma e/ou tipo de dano). Armas Especias "Menores" (Feitas com 3 pontos ou menos) têm uma chance em dois (Par ou ímpar num rolamento de dado) de não serem destruídas. Somente uma arma pode ser destruída por vez, a cargo do Mestre.

>Golpe Destrutivo: Habilidade - 008 PMs - 015 XP - Nível 1
Exigências: Força 2, Habilidade 3, Ataque Especial I Preciso (Força)
Sistema: Caso esta Manobra "cause dano", pois na verdade não causa dano nenhum, o alvo deve fazer um teste de Habilidade com um redutor à Força do usuário: Falha significa um dano temporário (1d6+1 x2 Turnos) igual á metade da Força do usuário arredondada para cima na Habilidade do alvo. Bônus obtidos com Magia, Manobras, Superpoderes e Psiquismo (Mas não com Itens Mágicos) não são levados em conta nos testes.

>Golpe Destrutivo Aprimorado: Habilidade - 018 PMs - 030 XP - Nível 3
Exigências: Força 5, Habilidade 6, Ataque Especial IV Preciso (Força), Golpe Destrutivo: Habilidade
Sistema: Caso esta Manobra cause dano, o alvo deve fazer um teste de Habilidade com um redutor igual à Força do usuário: Falha significa um dano temporário (1d6+1 x5 Turnos) igual á metade da Força do usuário na Habilidade do alvo.

Bônus obtidos com Magia, Manobras, Superpoderes e Psiquismo (Mas não com Itens Mágicos) não são levados em conta nos testes. O usuário pode optar por mirar nos equipamentos do adversário que aumentem a sua Habilidade ou afetem o seu movimento, e estes têm uma chance em três (1 ou 2 rolamento de dado) de não serem destruídas. Somente um Item pode ser destruído por vez, a cargo do Mestre.

>Golpe Destrutivo: Resistência - 008 PMs - 015 XP - Nível 1
Exigências: Força 3, Habilidade 2, Ataque Especial I (Força)
Sistema: Caso a Manobra "cause dano", pois na verdade não causa dano nenhum o alvo deve fazer um teste de Resistência com um redutor igual à Força do usuário: Falha significa um dano temporário (1d6+1 x2 Turnos) igual á metade da Força do usuário arredondada para cima na Resistência do alvo. Bônus obtidos com Magia, Manobras, Superpoderes e Psiquismo (Mas não com Itens Mágicos) não são levados em conta nos testes. O redutor de Resistência afeta os PVs e PMs do alvo, mas de maneira diferente. O alvo continuará com os seus PVs e PMs atuais, mas não poderá recuperá-los acima dos seus novos PVs e PMs.

>Golpe Destrutivo Aprimorado: Resistência - 018 PMs - 030 XP - Nível 3
Exigências: Força 6, Habilidade 5, Ataque Especial IV (Força), Golpe Destrutivo: Resistência
Sistema: Caso esta Manobra cause dano, o alvo deve fazer um teste de Resistência com um redutor igual à Força do usuário: Falha significa um dano temporário (1d6+1 x5 Turnos) igual á metade da Força do usuário na Resistência do alvo. O redutor de Resistência afeta os PVs e PMs do alvo, mas de maneira diferente. O alvo continuará com os seus PVs e PMs atuais, mas não poderá recuperá-los acima dos seus novos PVs e PMs.

Bônus obtidos com Magia, Manobras, Superpoderes e Psiquismo (Mas não com Itens Mágicos) não são levados em conta nos testes. O usuário pode optar por mirar nos equipamentos do adversário que aumentem a sua Resistência ou afetem o seus PVs e/ou PMs, e estes têm uma chance em três (1 ou 2 rolamento de dado) de não serem destruídas. Somente um Item pode ser

destruído por vez, a cargo do Mestre.

>Golpe Destrutivo: Armadura - 005 PMs - 010 XP - Nível 1
Exigências: Força 3, Habilidade 2, Ataque Especial I (Força)
Sistema: Caso a Manobra "cause dano", pois na verdade não causa dano nenhum o alvo deve fazer um teste de Armadura com um redutor igual à Força do usuário: Falha significa um dano temporário (1d6+1 x2 Turnos) igual á metade da Força do usuário arredondada para cima na Armadura do alvo. Bônus obtidos com Magia, Manobras, Superpoderes e Psiquismo (Mas não com Itens Mágicos) não são levados em conta nos testes.

>Golpe Destrutivo Aprimorado: Armadura - 012 PMs - 025 XP - Nível 3
Exigências: Força 6, Habilidade 5, Ataque Especial IV (Força), Golpe Destrutivo: Armadura
Sistema: Caso esta Manobra cause dano, o alvo deve fazer um teste de Armadura com um redutor igual à Força do usuário: Falha significa um dano temporário (1d6+1 x5 Turnos) igual á metade da Força do usuário na Armadura do alvo.

Bônus obtidos com Magia, Manobras, Superpoderes e Psiquismo (Mas não com Itens Mágicos) não são levados em conta nos testes. O usuário pode optar por mirar nos equipamentos do adversário que aumentem a sua Armadura ou afetem a sua FD, e estes têm uma chance em três (1 ou 2 num rolamento de dado) de não serem destruídas. Somente um Item pode ser destruído por vez, a cargo do Mestre.

>Golpe Destrutivo: Poder de Fogo - 005 PMs - 010 XP - Nível 1
Exigências: Força 2, Habilidade 3, Ataque Especial I (Força)
Sistema: Caso a Manobra "cause dano", pois na verdade não causa dano nenhum o alvo deve fazer um teste de Poder de Fogo com um redutor igual à Força do usuário: Falha significa um dano temporário (1d6+1 x2 Turnos) igual á metade da Força do usuário arredondada para cima no Poder de Fogo do alvo. Bônus obtidos com Magia, Manobras, Superpoderes e Psiquismo (Mas não com Itens Mágicos) não são levados em conta nos testes.

>Golpe Destrutivo Aprimorado: Poder de Fogo - 012 PMs - 025 XP - Nível 3
Exigências: Força 5, Habilidade 6, Ataque Especial IV (Força), Golpe Destrutivo: Poder de Fogo
Sistema: Caso esta Manobra cause dano, o alvo deve fazer um teste de Poder de Fogo com um redutor igual à Força do usuário: Falha significa um dano temporário (1d6+1 x5 Turnos) igual á metade da Força do usuário no Poder de Fogo do alvo.

Bônus obtidos com Magia, Manobras, Superpoderes e Psiquismo (Mas não com Itens Mágicos) não são levados em conta nos testes. O usuário pode optar por mirar nas armas de projétil do adversário, e estas são quebradas automaticamente (Sofrendo os possíveis redutores de ter mudado de Arma e/ou tipo de dano). Armas Especias "Menores" (Feitas com 3 pontos ou menos) têm uma chance em dois (Par ou ímpar num rolamento de dado) de não serem destruídas. Somente uma arma pode ser destruída por vez, a cargo do Mestre.

>Golpe Destrutivo: Focus - 012 PMs - 020 XP - Nível 2
Exigências: Força 4, Habilidade 5, Ataque Especial IV (Força)
Sistema: Caso a Manobra "cause dano", pois na verdade não causa dano nenhum o alvo deve fazer um teste com o seu maior Focus com um redutor igual à Força do usuário: Falha significa um dano temporário (1d6+1 x2 Turnos) igual á metade da Força do usuário arredondada para cima em TODOS os Focus do alvo. Bônus obtidos com Magia, Manobras, Superpoderes e Psiquismo (Mas não com Itens Mágicos) não são levados em conta nos testes.

>Golpe Destrutivo Aprimorado: Focus - 026 PMs - 035 XP - Nível 4
Exigências: Força 7, Habilidade 8, Ataque Especial VII (Força)
Sistema: Caso a Manobra cause dano, o alvo deve fazer um teste com o seu maior Focus com um redutor igual à Força do usuário: Falha significa um dano temporário (1d6+1 x5 Turnos) igual á metade da Força do usuário arredondada para cima em TODOS os Focus do alvo.

Bônus obtidos com Magia, Manobras, Superpoderes e Psiquismo (Mas não com Itens Mágicos) não são levados em conta nos testes. O usuário pode optar por mirar em itens que melhorem o desempenho das Magias do alvo, seja por aumentar os seus Focus ou reduzir seu gasto em PMs para o uso de Magia. Itens que contem como Feitiche para um Mago são automaticamente destruídos, enquanto itens de outra natureza têm uma chance em três (1 ou 2 num rolamento de dado) de não serem destruídos. Somente um Item pode ser destruído por vez, a cargo do Mestre.

>Postura Ofensiva: Força - 000 PMs - 005 XP - Nível 1
Exigências: Força 2, Habilidade 1.
Sistema: Permite ao usuário tranferir sua Armadura para a sua Força até o seu próximo Turno; porém o usuário não pode utilizar nenhuma Manobra de Reação enquanto a Manobra durar. Ativar a Manobra não gasta Turno, mas somente um tipo de Postura pode ser ativada por Turno.

>Postura Defensiva: Força - 000 PMs - 005 XP - Nível 1
Exigências: Habilidade 1, Armadura 2.
Sistema: Permite ao usuário tranferir sua Força para a sua Armadura até o seu próximo Turno; porém o usuário não pode atacar nem com Força nem com Poder de Fogo. Contra-Ataques, outras Manobras de Reação e as Vantagens *Deflexão* e *Reflexão* podem ser utilizadas, Ativar a Manobra não gasta Turno, mas somente um tipo de Postura pode ser ativada por Turno.

>MANOBRAS COM PODER DE FOGO<

>Disparo Destrutivo: Força - 005 PMs - 010 XP - Nível 1

Exigências: Habilidade 2, Poder de Fogo 3, Ataque Especial I (Poder de Fogo)

Sistema: Caso esta Manobra "cause dano", pois na verdade não causa dano nenhum, o alvo deve fazer um teste de Força com um redutor igual ao Poder de Fogo do usuário: Falha significa um dano temporário (1d6+1 x2 Turnos) igual á metade da Poder de Fogo do usuário arredondada para cima na Força do alvo. Bônus obtidos com Magia, Manobras, Superpoderes e Psiquismo (Mas não com Itens Mágicos) não são levados em conta nos testes.

>Disparo Destrutivo Aprimorado: Força - 012 PMs - 015 XP - Nível 3

Exigências: Habilidade 5, Poder de Fogo 6, Ataque Especial IV (Poder de Fogo), Disparo Destrutivo: Força

Sistema: Caso esta Manobra cause dano, o alvo deve fazer um teste de Força com um redutor igual ao Poder de Fogo do usuário: Falha significa um dano temporário (1d6+1 x5 Turnos) igual á metade da Poder de Fogo do usuário na Força do alvo.

Bônus obtidos com Magia, Manobras, Superpoderes e Psiquismo (Mas não com Itens Mágicos) não são levados em conta nos testes. O usuário pode optar por mirar nas armas de uso corpo a corpo do adversário, e estas são quebradas automaticamente (Sofrendo os possíveis redutores de ter mudado de Arma e/ou tipo de dano). Armas Especias "Menores" (Feitas com 3 pontos ou menos) têm uma chance em dois (Par ou ímpar num rolamento de dado) de não serem destruídas. Somente uma arma pode ser destruída por vez, a cargo do Mestre.

>Disparo Destrutivo: Habilidade - 008 PMs - 015 XP - Nível 1

Exigências: Habilidade 3, Poder de Fogo 2, Ataque Especial I Preciso (Poder de Fogo)

Sistema: Caso esta Manobra "cause dano", pois na verdade não causa dano nenhum, o alvo deve fazer um teste de Habilidade com um redutor igual ao Poder de Fogo do usuário: Falha significa um dano temporário (1d6+1 x2 Turnos) igual á metade da Poder de Fogo do usuário arredondada para cima na Habilidade do alvo. Bônus obtidos com Magia, Manobras, Superpoderes e Psiquismo (Mas não com Itens Mágicos) não são levados em conta nos testes.

>Disparo Destrutivo Aprimorado: Habilidade - 018 PMs - 030 XP - Nível 3

Exigências: Habilidade 6, Poder de Fogo 5, Ataque Especial IV Preciso (Poder de Fogo), Disparo Destrutivo: Habilidade

Sistema: Caso esta Manobra cause dano, o alvo deve fazer um teste de Habilidade com um redutor igual ao Poder de Fogo do usuário: Falha significa um dano temporário (1d6+1 x5 Turnos) igual á metade da Poder de Fogo do usuário na Habilidade do alvo.

Bônus obtidos com Magia, Manobras, Superpoderes e Psiquismo (Mas não com Itens Mágicos) não são levados em conta nos testes. O usuário pode optar por mirar nos equipamentos do adversário que aumentem a sua Habilidade ou afetem o seu movimento, e estes têm uma chance em três (1 ou 2 rolamento de dado) de não serem destruídas. Somente um Item pode ser destruído por vez, a cargo do Mestre.

>Disparo Destrutivo: Resistência - 008 PMs - 015 XP - Nível 1

Exigências: Habilidade 2, Poder de Fogo 3, Ataque Especial I (Poder de Fogo)

Sistema: Caso a Manobra "cause dano", pois na verdade não causa dano nenhum o alvo deve fazer um teste de Resistência com um redutor igual ao Poder de Fogo do usuário: Falha significa um dano temporário (1d6+1 x2 Turnos) igual á metade da Poder de Fogo do usuário arredondada para cima na Resistência do alvo. Bônus obtidos com Magia, Manobras, Superpoderes e Psiquismo (Mas não com Itens Mágicos) não são levados em conta nos testes. O redutor de Resistência afeta os PVs e PMs do alvo, mas de maneira diferente. O alvo continuará com os seus PVs e PMs atuais, mas não poderá recuperá-los acima dos seus novos PVs e PMs.

>Disparo Destrutivo Aprimorado: Resistência - 018 PMs - 030 XP - Nível 3

Exigências: Habilidade 5, Poder de Fogo 6, Ataque Especial IV (Poder de Fogo), Disparo Destrutivo: Resistência

Sistema: Caso esta Manobra cause dano, o alvo deve fazer um teste de Resistência com um redutor igual ao Poder de Fogo do usuário: Falha significa um dano temporário (1d6+1 x5 Turnos) igual á metade da Poder de Fogo do usuário na Resistência do alvo. O redutor de Resistência afeta os PVs e PMs do alvo, mas de maneira diferente. O alvo continuará com os seus PVs e PMs atuais, mas não poderá recuperá-los acima dos seus novos PVs e PMs.

Bônus obtidos com Magia, Manobras, Superpoderes e Psiquismo (Mas não com Itens Mágicos) não são levados em conta nos testes. O usuário pode optar por mirar nos equipamentos do adversário que aumentem a sua Resistência ou afetem o seus PVs e/ou PMs, e estes têm uma chance em três (1 ou 2 rolamento de dado) de não serem destruídas. Somente um Item pode ser destruído por vez, a cargo do Mestre.

>Disparo Destrutivo: Armadura - 005 PMs - 010 XP - Nível 1

Exigências: Habilidade 2, Poder de Fogo 3, Ataque Especial I (Poder de Fogo)

Sistema: Caso a Manobra "cause dano", pois na verdade não causa dano nenhum o alvo deve fazer um teste de Armadura com um redutor igual ao Poder de Fogo do usuário: Falha significa um dano temporário (1d6+1 x2 Turnos) igual á metade da Poder de Fogo do usuário arredondada para cima na Armadura do alvo. Bônus obtidos com Magia, Manobras, Superpoderes e Psiquismo (Mas não com Itens Mágicos) não são levados em conta nos testes.

>Disparo Destrutivo Aprimorado: Armadura - 012 PMs - 025 XP - Nível 3

Exigências: Habilidade 5, Poder de Fogo 6, Ataque Especial IV (Poder de Fogo), Disparo Destrutivo: Armadura

Sistema: Caso esta Manobra cause dano, o alvo deve fazer um teste de Armadura com um redutor igual ao Poder de Fogo do usuário: Falha significa um dano temporário (1d6+1 x5 Turnos) igual á metade da Poder de Fogo do usuário na Armadura do alvo.

Bônus obtidos com Magia, Manobras, Superpoderes e Psiquismo (Mas não com Itens Mágicos) não são levados em conta

nos testes. O usuário pode optar por mirar nos equipamentos do adversário que aumentem a sua Armadura ou afetem a sua FD, e estes têm uma chance em três (1 ou 2 num rolamento de dado) de não serem destruídas. Somente um Item pode ser destruído por vez, a cargo do Mestre.

>Disparo Destrutivo: Poder de Fogo - 005 PMs - 010 XP - Nível 1
Exigências: Habilidade 3, Poder de Fogo 2, Ataque Especial I (Poder de Fogo)
Sistema: Caso a Manobra "cause dano", pois na verdade não causa dano nenhum o alvo deve fazer um teste de Poder de Fogo com um redutor igual ao Poder de Fogo do usuário: Falha significa um dano temporário (1d6+1 x2 Turnos) igual á metade da Poder de Fogo do usuário arredondada para cima no Poder de Fogo do alvo. Bônus obtidos com Magia, Manobras, Superpoderes e Psiquismo (Mas não com Itens Mágicos) não são levados em conta nos testes.

>Disparo Destrutivo Aprimorado: Poder de Fogo - 012 PMs - 025 XP - Nível 3
Exigências: Habilidade 6, Poder de Fogo 5, Ataque Especial IV (Poder de Fogo), Disparo Destrutivo: Poder de Fogo
Sistema: Caso esta Manobra cause dano, o alvo deve fazer um teste de Poder de Fogo com um redutor igual ao Poder de Fogo do usuário: Falha significa um dano temporário (1d6+1 x5 Turnos) igual á metade da Poder de Fogo do usuário no Poder de Fogo do alvo.

Bônus obtidos com Magia, Manobras, Superpoderes e Psiquismo (Mas não com Itens Mágicos) não são levados em conta nos testes. O usuário pode optar por mirar nas armas de projétil do adversário, e estas são quebradas automaticamente (Sofrendo os possíveis redutores de ter mudado de Arma e/ou tipo de dano). Armas Especias "Menores" (Feitas com 3 pontos ou menos) têm uma chance em dois (Par ou ímpar num rolamento de dado) de não serem destruídas. Somente uma arma pode ser destruída por vez, a cargo do Mestre.

>Disparo Destrutivo: Focus - 012 PMs - 020 XP - Nível 2
Exigências: Habilidade 5, Poder de Fogo 4, Ataque Especial IV (Poder de Fogo)
Sistema: Caso a Manobra "cause dano", pois na verdade não causa dano nenhum o alvo deve fazer um teste com o seu maior Focus com um redutor igual ao Poder de Fogo do usuário: Falha significa um dano temporário (1d6+1 x2 Turnos) igual á metade da Poder de Fogo do usuário arredondada para cima em TODOS os Focus do alvo. Bônus obtidos com Magia, Manobras, Superpoderes e Psiquismo (Mas não com Itens Mágicos) não são levados em conta nos testes.

>Disparo Destrutivo Aprimorado: Focus - 026 PMs - 035 XP - Nível 4
Exigências: Habilidade 8, Poder de Fogo 7, Ataque Especial VII (Poder de Fogo)
Sistema: Caso a Manobra cause dano, o alvo deve fazer um teste com o seu maior Focus com um redutor igual ao Poder de Fogo do usuário: Falha significa um dano temporário (1d6+1 x5 Turnos) igual á metade da Poder de Fogo do usuário arredondada para cima em TODOS os Focus do alvo.

Bônus obtidos com Magia, Manobras, Superpoderes e Psiquismo (Mas não com Itens Mágicos) não são levados em conta nos testes. O usuário pode optar por mirar em itens que melhorem o desempenho das Magias do alvo, seja por aumentar os seus Focus ou reduzir seu gasto em PMs para o uso de Magia. Itens que contem como Feitiche para um Mago são automaticamente destruídos, enquanto itens de outra natureza têm uma chance em três (1 ou 2 num rolamento de dado) de não serem destruídos. Somente um Item pode ser destruído por vez, a cargo do Mestre.

>Postura Ofensiva: Poder de Fogo - 000 PMs - 005 XP - Nível 1
Exigências: Poder de Fogo 2, Habilidade 1.
Sistema: Permite ao usuário tranferir a sua Armadura á sua Poder de Fogo até o seu próximo Turno; porém o usuário não pode utilizar nenhuma Manobra de Reação enquanto a Manobra durar. Ativar a manobra não gasta Turno, mas somente um tipo de Postura pode ser ativada por Turno.

>Postura Defensiva: Poder de Fogo - 000 PMs - 005 XP - Nível 1
Exigências: Habilidade 1, Armadura 2.
Sistema: Permite ao usuário tranferir o seu Poder de Fogo para a sua Armadura até o seu próximo Turno; porém o usuário não pode atacar nem com Força nem com Poder de Fogo. Contra-Ataques, outras Manobras de Reação e as Vantagens *Deflexão* e *Reflexão* podem ser utilizadas, Ativar a Manobra não gasta Turno, mas somente um tipo de Postura pode ser ativada por Turno.

-Manobras Místicas: São Manobras que podem ser compradas por qualquer Estilo, bastando satisfazer suas exigências. Não possuem níveis por não precisarem de um Estilo ativo para serem utilizadas. Nenhuma das Manobras possuem um gasto específico em PMs, mas possuem multiplicadores para aumentar o gasto da Mágica utilizada. Todas as Manobras Místicas são Manobras de Resposta, e podem ser combinadas livremente, ao menos que uma Manobra diga o contrário.

>Magia Silenciosa - PMs x1 - 005 XP
Exigências: Focus 2 ou Arcano 1.
Sistema: Permite utilizar Mágicas sem pronunciar nenhum som. Contudo, gestos ainda são necessários.

>Magia sem Gestos - PMs x1 - 005 XP
Exigências: Focus 4 ou Arcano 2.
Sistema: Permite utilizar Mágicas sem realizar gestos, podendo realizar Mágicas mesmo amarrado, mas não se estiver Paralizado. Contudo, palavras de ativação ainda são necessárias.

>Estender Magia - PMs x3 - 010 XP
Exigências: Focus 4 ou Arcano 2.
Sistema: Suas Mágicas com duração que não seja Instantânea nem Permanente duram o dobro do tempo.

>Ampliar Magia - PMs x4 - 015 XP
Exigências: Focus 4 ou Arcano 2.
Sistema: Permite ampliar a eficácia de uma Mágica, aumentando seu dano ou capacidade de recuperação em +50%.

>Ampliar Magia Aprimorado - PMs x6 - 030 XP
Exigências: Focus 6 ou Arcano 3, Ampliar Magia.
Sistema: Permite ampliar a eficácia de uma Mágica, aumentando seu dano ou capacidade de recuperação em +100%.

>Maximizar Magia - PMs x5 - 025 XP
Exigências: Focus 6 ou Arcano 3.
Sistema: O efeito da Mágica é maximizado. Em outros termos, o dano será máximo, sua recuperação será máxima, ou o alvo terá um redutor de -2 no teste de Resistência contra a Mágica.

>Ampliar Área - PMs x5 - 015 XP
Exigências: Focus 4 ou Arcano 2.
Sistema: Permite ampliar a área de efeito de uma Mágica. Se for uma Mágica de toque, funcionará no usuário da Mágica (se este assim desejar), no alvo original e talvez em algum outro possível alvo muito próximo, em contato com o alvo da Mágica. Se for uma Mágica que afete um alvo á longas distâncias, ela poderá afetar até três possíveis alvos bem próximos. Se a Mágica afetar até três alvos próximos, afetará todos os alvos possíveis e desejados. Uma Mágica de área terá a sua área final dobrada.

>Área Perfeita - PMs x5 - 025 XP
Exigências: Focus 6 ou Arcano 3, Ampliar Área.
Sistema: Toda a Mágica que afeta área causará dano normal em toda a sua extensão, e tornará o ataque impossível de se Esquivar.

>Adiar Mágica - PMs x2 - 010 XP
Exigências: Focus 6 ou Arcano 3.
Sistema: Permite atrasar uma Mágica de um a seis Turnos após a sua conjuração. O usuário determina em quantos Turnos a Mágica será atrasada, e após isso esse período não poderá ser alterado. Apenas Mágicas de Toque e que afetem uma Área podem ser atrasadas, lembrando que o usuário fixa uma área a ser atingida, não um alvo, então existe a possibilidade do alvo desejado sair da área e um aliado entrar nela. O custo apresentado na Manobra vale para um Turno de atraso, para cada Turno extra aumente em um o multiplicador.

>Duplicar Magia - PMs x3 - 015 XP
Exigências: Focus 4 ou Arcano 2.
Sistema: Uma Mágica afetada por esta Manobra afetará o alvo duas vezes, como o usuário tivesse feito a Mágica várias vezes no mesmo local, simultaneamente. Todas as definições da Mágica (Alvo, Dano, Custo) serão aplicadas á cópia da Mágica, porém testes de Resistência contra os efeitos das Mágicas deverão ser feitos duas vezes. Porém, quaisquer maneiras de se anular ou repelir a Mágica será válido também para a sua cópia (Uma "Reflexão Mágica" refletiria TODAS as cópias como se fosse uma única Mágica). Não combinável com Triplicar ou Quadriplicar Magia.

>Triplicar Magia - PMs x4 - 025 XP
Exigências: Focus 6 ou Arcano 3, Duplicar Magia.
Sistema: Idêntica á Manobra Duplicar Magia, porém ao invés de atingir o(s) alvo(s) duas vezes, atingirá três, como o nome sugere. Não combinável com Duplicar ou Quadriplicar Magia.

>Quadriplicar Magia - PMs x5 - 035 XP
Exigências: Focus 8 ou Arcano 4, Triplicar Magia.
Sistema: Idêntica á Manobra Duplicar Magia, porém ao invés de atingir o(s) alvo(s) duas vezes, atingirá quatro, como o nome sugere. Não combinável com Duplicar ou Triplicar Magia.

>>>Apêndice

>Criando Combos: Combos são ligações de várias Manobras numa sequência devastadora numa única Rodada. Combos oferecem uma grande vantagem tática em combate, mas possuem limitações e seu custo em PMs em geral é alto. Para criar um Combo, siga os seguintes passos:

1- Escolha um tipo de Manobra entre as existentes (Ofensiva, Veloz ou Geral). São permitidos combinações apenas entre as Manobras descritas anteriormente.

2-Escolha as Manobras conhecidas para serem conectadas no Combo, num máximo de uma Manobra para cada dois pontos em Habilidade. Ex: Scias possui Habilidade 9, podendo conectar até quatro Manobras em um Combo.

3-Defina a ordem em que as Manobras serão executadas. Esta ordem é imutável, e nenhuma Manobra pode ser adicionada ou removida do Combo após a sua criação.

4-Calcule o custo adicional de PMs para cada Manobra e o custo final em XP para a Criação do Combo. O cálculo de PMs adicionais para conectar uma certa Manobra é igual ao dobro do seu nível em pontos; enquanto o gasto de XP para a formulação do Combo é igual a soma dos níveis das Manobras.
Exemplo: Ryu possui as Manobras Ataque Total, Ataque Preciso, Ataque Veloz e Ataque Acelerado, e possui Habilidade 9. Graças a sua assombrosa Habilidade, ele pode combinar 4 Manobras distintas em um único Combo. Como ele possui apenas uma Manobra do Estilo Ofensivo, não pode montar Combos com ela; então resolve criar um Combo de Ataque Veloz com Ataque Preciso e finalizando com o Ataque Acelerado com o nome de "Kanji Strike". O custo total é de 5 XP e o Combo fica assim:

Kanji Strike: "Ataque Veloz (+4 PMs) para Ataque Preciso (+2 PMs) para Ataque Acelerado (+4 PMs)"

O custo em parênteses é o quanto deve ser gasto no fim de cada Manobra para poder continuar o Combo. Você pode continuar o Combo se desejar, assim como pode mudar o alvo da próxima Manobra para um alvo ao seu alcance. Não é possível começar o Combo a partir de outra Manobra que não for a primeira (Usando o "Kanji Strike" como exemplo, não é possível iniciar este Combo com o Ataque Preciso mesmo se pretender continuar com o Ataque Acelerado. Deve-se obrigatoriamente iniciar este Combo com o Ataque Veloz).

5-O tempo necessário para se desenvolver um Combo é igual a um dia para cada Nível de cada uma das Manobras envolvidas. Usando como exemplo o "Kanji Strike", o tempo necessário para o seu aprendizado é de 5 dias com 4 horas de treinos diários. Um dia sem treinos requer dois dias para se recuperar.

>Criando Técnicas

Técnicas são "fusões" de duas Manobras em uma única, e toda a Técnica é considerada uma Manobra. É possível unir qualquer duas Manobras das possíveis combinações abaixo. Não é permitido unir duas Manobras Gerais, nem duas Manobras de Resposta.

Ofensiva - Ofensiva
Ofensiva - Veloz
Defensiva - Defensiva
Veloz - Veloz

Para se criar a Técnica é necessário conhecer as Manobras que serão unidas, deve-se pagar o custo em XP e treinar por uma semana por nível da Técnica para poder utilizá-la.

O nível da Manobra é igual á Média Aritmética das Manobras envolvidas e o custo em PMs para realizá-la é igual a soma dos custos de ambas as Manobras mais a metade do custo da maior. O custo em XP é igual á média aritimética das Manobras utilizadas, arredondado para cima. Técnicas podem ser conectadas em Combos.
Exemplo: Johnny conhece as Manobras *Aparar* e *Aparar Projéteis*, e quer uní-las em uma Técnica chamada "Aparar Perfeito". A Técnica é de nível 3 ($\frac{3 + 3}{2}$), o seu custo em PMs é igual a 20 PMs (8 + 8 + 4) e custará 15 XP ($\frac{15 + 15}{2}$).